SNSP-MI-NOE/SFRG

CAPCOM®

The Magical Quest Starring Mickey Mouse

SPIELANLEITUNG



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

The Magical Quest

Starring MICKEY MOUSE

© The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO., LTD. 1992



LICENSED BY
Nintendo

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.



Inhalt



Zur Beachtung

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallen lassen und nicht auseinandernehmen.

2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.

3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.

4. Bewahre die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.

5. Überprüfe stets die Kontakte der Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.



Das Abenteuer beginnt!

1. Lege die Spielkassette **„The Magical Quest Starring Mickey Mouse“** in das Super Nintendo Entertainment System ein und schalte es an.
2. Sobald das Titelbild erscheint, drücke die **Start-Taste.**
3. Sobald das nächste Bild erscheint, hast Du die folgende Auswahl: **1P Spiel, 2P Spiel** und **Options.** Das 1P Spiel ist für einen Spieler gedacht, während das 2P Spiel für zwei Spieler ausgerichtet ist, die nacheinander abwechselnd spielen. Bewege das Steuerkreuz nach oben oder nach unten, bis Du die Einstellung erreicht hast, die Du verändern möchtest. Drücke dann den Start-Knopf.

   (Eine ausführliche Erklärung des **Options-Bildschirm** befindet sich im Abschnitt „Der Options-Bildschirm“ in dieser Anleitung)
4. Betrachte die Einführungs-Geschichte, um zu sehen, was mit Pluto geschah. Drücke einfach den **Start-Knopf,** um diese Sequenz zu überspringen. Bereite Dich gut vor, denn am Ende der Einführung öffnen sich für Dich und Mickey die Tore zu einer fantastischen Welt voller Magie.
5. Um das Spiel zu beenden, schalte einfach Dein Super Nintendo Entertainment Sytem aus und nimm die Spielkassette aus dem Gerät heraus.

Die Suche nach Pluto

Eines Tages, beim Ballspielen im Park...











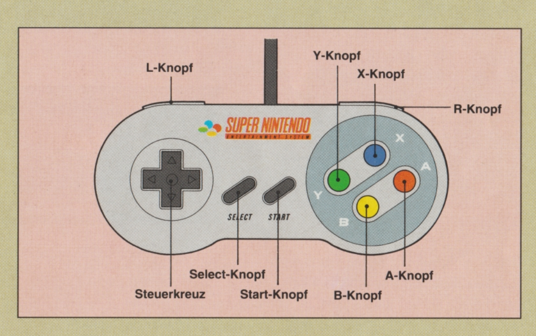






Die Kontrolle von Mickey Mouse

Mickey geht nach rechts oder nach links	Drücke das Steuerkreuz nach **rechts** oder nach **links**
Mickey springt	Drücke den **B-Knopf**
Mickey duckt sich	Drücke auf dem Steuerkreuz nach **unten**
Etwas nehmen oder Mickey's „Special Power" benutzen	Drücke den **Y-Knopf**
Etwas wirbeln lassen	Nehme den Gegenstand und drücke den **Y-Knopf**
Ein Kostüm auswählen	Drücke den **L- oder R-Knopf**
Ein Kostüm wechseln	Drücke den **A-Knopf**
Pause	Drücke den **Start-Knopf**





Das geheimnisvolle Land der Magie

Pluto ist verschwunden, aber Mickey ist ihm dicht auf den Pfoten! Plutos Spur führt Mickey in eine magische Welt voller riesiger Kletterpflanzen und geheimnisvoller Kreaturen. Doch aufgepaßt! Der Frieden trügt. Ein dunkler Schatten liegt über dem Land.

Auf seiner Reise trifft Mickey einen freundlichen alten Zauberer. Von ihm erfährt er, daß sich Pluto in den Klauen des hinterhältigen Imperators Karlo befindet! Mit all seinem Mut gelobt Mickey, Pluto zu befreien und macht sich auf den Weg zu der Burg des Imperators Karlo. Aber der tapfere Mickey wird es nicht leicht haben. Imperator Karlo hat einen bösen Fluch über sein gesamtes Königreich gelegt. Und jetzt sind alle gegen Mickey!

1P Punkte
Verbleibende Zeit
Verbleibende Mickeys
Herzen

Während Mickey durch das magische Land läuft und hüpft, muß er – so schnell er nur kann – die surrenden Bienen außer Gefecht setzen. Ein Sprung auf ihre Köpfe und schon sind sie benommen. Das ist der Moment die Bienen zu greifen. Ein kurzer Dreh und sie wirbeln auf und davon! Suche nach Herzen, um Mickey's Vitalität zu erhalten. Denn sollten sie ihm ausgehen, ist er schnell mit seiner Kraft am Ende.



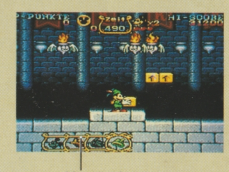
Hüte Dich auf der Reise vor den Leibwachen des Imperators Karlo! Springe solange auf ihren Köpfen herum bis sie verschwinden. Benutze Deine Magie oder alles was Du nehmen kannst. Du mußt sie besiegen oder das Land ist verloren!





Schnelle Verwandlungen

Auf seiner gefährlichen Reise wird Mickey drei Spezial-Kostüme finden. Sie werden ihm auf seiner Suche behilflich sein. Bekommt Mickey ein Kostüm geschenkt oder findet er eins, erscheint das Kostüm in dem Kostümkasten. Möchtest Du, daß Mickey sein Kostüm wechselt, drücke einfach den L- oder den R-Knopf, bis Du das gewünschte Kostüm ausgewählt hast. Drücke jetzt den A-Knopf und bevor Du Dich versiehst, erscheint ein verwandelter Mickey vor Deinen Augen.



Kostümkasten

Das Zauberer-Kostüm

Verwandelt sich Mickey in einen Zauberlehrling kann er tolle magische Taten vollbringen. Hälst Du den Y-Knopf gedrückt, lädt Mickey seine magische Kraft auf. Je länger Du dabei den Knopf drückst, desto stärker werden Mickey's magischen Kräfte. Sobald Du den Y-Knopf wieder losläßt, stößt Mickey einen blendenden Strahl magischer Energie von sich! Jedes Mal wenn Mickey seine magischen Kräfte benutzt, verringert sich sein „Magometer". Sammle die magischen Lampen, damit Mickey's Vorrat an Magie wieder wächst. Sonst steht er der schwarzen Magie des Imperators Karlo hilflos gegenüber.



Feuerwehrkasten

Das Feuerwehrmann-Kostüm

Sobald Mickey seinen roten Helm und seine Stiefel festschnürt, verwandelt er sich in einen furchtlosen Feuerwehrmann! Drücke den Y-Knopf und aus Mickey's Feuerwehrschlauch kommt ein gewaltiger Wasserstrahl. Der Wasserstrahl ist so stark, daß damit sogar einige Blöcke verschoben werden können!

Schnelle Verwandlungen

Das Feuerwehrmann Kostüm (Fortsetzung)

Jedes Mal, wenn Mickey mit seinem Wasserstrahl ein Feuer löscht, verringert sich der Stand des „Wassometers“. Nur mit den Extra-Feuerhydranten kann Mickey seinen Wasservorrat vor dem Verdunsten bewahren!



Wassometer

Das Bergsteiger-Kostüm

Laß Mickey doch mal in seine tolle grüne Kluft steigen und schon wird aus ihm der mutigste aller Bergsteiger. Mit seinem handlichen Seil und dem Kletterhaken erklimmt Mickey einen Hang schneller als jede Bergziege.



Mickey wirft das Seil nach oben	Das Steuerkreuz nach **oben** und den **Y-Knopf** drücken
Mickey wirft das Seil nach links oder nach rechts	Das Steuerkreuz nach **links** oder nach **rechts** und den **Y-Knopf** drücken
Mickey wirft das Seil schräg	Den **Y-Knopf** drücken

Hat Mickey das Seil sicher an einem Felsen oder einer Wand befestigt, kann er:

Am Seil hochklettern	Nach **oben** auf dem Steuerkreuz
Schwingen	Drücke das Steuerkreuz in die Richtung in die Mickey schaut - entweder nach **rechts** oder nach **links**
Das Seil loslassen	Nach **unten** auf dem Steuerkreuz oder drücke den **B-Knopf**





Magische Blöcke und Truhen

Der freundliche, alte Zauberer hat zahlreiche magische Blöcke und Truhen über das ganze Königreich des Imperators Karlo verteilt. Wenn Mickey klug genug ist, kann er mit Hilfe dieser Blöcke einige gefährliche Hindernisse und Gegner überwinden.

Graue Blöcke		Auf diese Blöcke kann nur geklettert werden.
Goldene Blöcke		Auf diese Blöcke kann Mickey klettern oder sie nehmen und wirbeln.
Rote Blöcke		Auf diese Blöcke kann Mickey klettern oder sie nehmen und wirbeln. Sie erscheinen wieder, sobald Mickey sie genommen hat.
„Lift“- Blöcke		Diese Blöcke sausen geradewegs nach oben, sobald Mickey sie nimmt und wirbelt.
Schatz-Blöcke		In diesen Blöcken stecken alle Arten von Schätzen.

Wunderlampe	Erneuert das **„Magometer“** des Zauberers zum Teil.
Feuerhydrant	Erneuert das **„Wassometer“** des Feuerwehrmannes zum Teil.
Münzen	In Imperator Karlos magischem Reich sind einige gut versteckte Warenhäuser. Finde Sie und kaufe mit den **Münzen** ein.
Magischer Turban	Benutzt nur halb soviel magische Energie wie Mickey's erster **Turban.**
Feuerwehrmann-Kostüm	Verbraucht nur halb soviel Wasser wie das erste **Feuerwehrmann-Kostüm.**
Apfel	Erhöht Deinen Score um **500 Punkte.**

Blaubeeren	Erhöht Deinen Score um **200 Punkte**
Kleines Herz	Füllt **ein Herz** auf Mickey's „Herzometer“ auf.
Großes Herz	Verlängert Mickey's „Herzometer“ um **ein ganzes Herz.**
Kleiner Mickey	Gibt Mickey ein **Extra-Leben**



Magische Tips

1. Einen **Flug** auf einer Riesenkirsche gefällig? Nichts einfacher als das! Laß die Kirschen kreiseln und halte Dich an ihnen fest.

2. Warenhäuser sind überall im Königreich versteckt. Finde sie und kaufe mit den eingesammelten **Münzen** Spezialgegenstände ein.

3. Mickey springt **weiter,** wenn er Anlauf nimmt.

4. Mit dem **Wasserstrahl** aus Mickey's Feuerwehrschlauch können einige der Blöcke verschoben werden.

5. Setze Mickey's **„Special Power“** ein, um Imperator Karlos Leibwachen zu besiegen, deren empfindliche Stelle der Kopf ist. Triffst Du ihn oft genug, wird Dein Gegner bald aufgeben und verschwinden.

6. Benutze Mickey's **„Special Power“,** um Schatztruhen zu öffnen, die keine Griffe haben.





Der Options-Bildschirm

Bewege das Steuerkreuz auf dem Titelbild auf **„Options“** und drücke dann den **Start-Knopf.** Sobald der nächste Bildschirm erscheint, bewege das Steuerkreuz nach oben oder nach unten, um die Option auszuwählen, die du gerne verändern möchtest.

Level

Mit Hilfe dieser Option kannst Du den **Schwierigkeitsgrad** während des Spiels aussuchen. Bewege das Steuerkreuz nach rechts oder nach links um das Level zu verändern. Wählst Du **„Leicht“,** macht sich Mickey mit fünf ganzen Herzen auf den Weg. Bei **„Normal“** und **„Schwer“** besitzt Mickey weniger Herzen und die Gegner sind um einiges gefährlicher.

1 Spieler / 2 Spieler

Hier kann die Belegung der Knöpfe verändert werden. Wähle **„Halten/Schießen“, „Springen“** oder **„Wechseln“** an und drücke dann einfach den Knopf, den Du ab jetzt dafür benutzen möchtest.

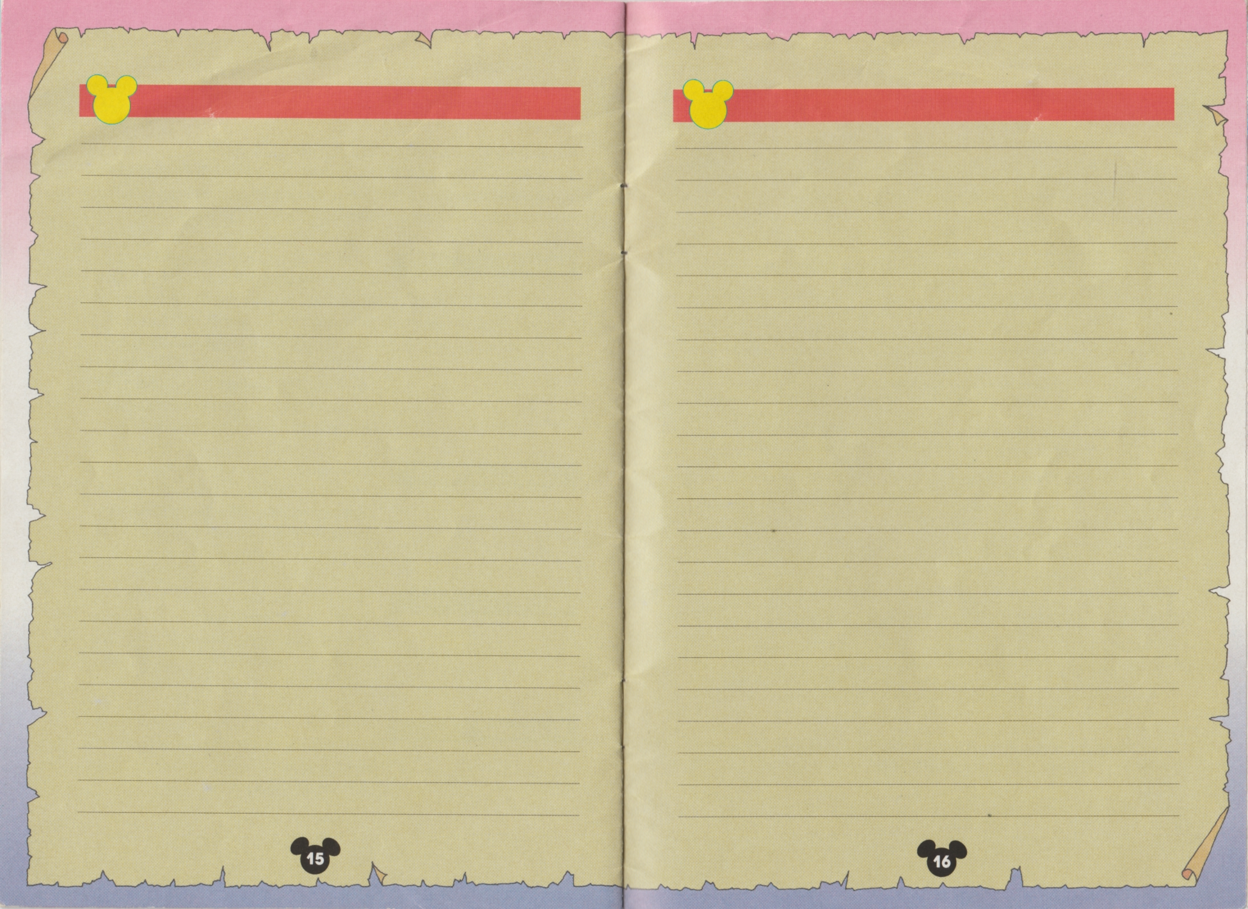
Sound

Diese Option erlaubt es Dir zwischen **Stereo-** und **Mono-Sound** zu entscheiden. Bewege das Steuerkreuz nach links oder nach rechts, um die gewünschte Option auszuwählen.

Verlassen

Mit dieser Option kannst Du den Options-Bildschirm verlassen. Drücke einfach den **Start-Knopf.** Deine Einstellungen bleiben dadurch unverändert.




15
16

Gewährleistung

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim (in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!



CAPCOM®

Nintendo of Europe
Babenhäuser Straße 50 · 8754 Großostheim · Deutschland

PRINTED IN JAPAN